

Јован М. Љуштановић

Висока школа струковних студија за образовање васпитача  
Нови Сад

## ПРИЧА И ПРИЧАЊЕ КАО ИГРА У КРАТКИМ ПРИЧАМА ЗА ДЕЦУ ДУШАНА РАДОВИЋА И ДЕЈАНА АЛЕКСИЋА

*Ајсџракић*: Рад пореди две књиге прича за децу: *Причам ти причу* Душана Радовића и *Која се тиче како живе приче* Дејана Алексића. Открива се да је у обе књиге предмет разноликог поигравања сама приповедачка ситуација. Обојица писаца се поигравају и улогом приповедача, и оним о чему се прича, и онима који слушају или читају причу. Релативизује се тематско-мотивски слој приче, долази до нарушавања линеарности сижера, до успостављања разноликих асоцијативних и интертекстуалних веза, до прожимања хумористичког погледа на свет и осећања апсурда. Притом се Радовић претежно ослања на отвореност и слободу раног детињства, а Алексић више на динамичност и знатнијељу савременог школског детета.

*Кључне речи*: апсурд, дете, игра, приповедање, прича, слобода, хумор.

Душан Радовић је класик модерне српске књижевности за децу, а Дејан Алексић истакнута фигура савремене српске поезије уопште, па и поезије за децу. Постоји више разлога да се њихове књиге прича за децу упореде. Један од повода (иза кога се крију дубљи разлози) могао би да буде и то што је у насловима двеју књига које поредимо кључна реч – *прича*. Радовићева прва приповедачка књига за децу зове се *Причам ти причу* (Радовић 1963).<sup>1</sup> Алексићева књига насловљена је *Која се тиче како живе приче* (Алексић 2013).

У оба наслова реч *прича* није, чини нам се, превасходно жанровска ознака, већ синоним за сам чин приповедања. И Радовић и Алексић мисле, пре свега, на праситуацију приповедања: „Техника приповедне вештине проистиче из праситуације приповедања: да постоји нешто што се догађа, а приповеда се, да постоји публика којој се приповеда и да постоји приповедач који у извесном смислу посредује између једног и другог“ (Kauzer 1965: 201)<sup>2</sup>. Притом, ако пажљиво погледамо приче ове двојице аутора, видећемо да и један и други, када кажу *прича*, онајмање мисле на оно „што се догађа, а приповеда се“. Није им у првом плану оно што би могла бити

<sup>1</sup>У доцнијим, референтним издањима ове Радовићеве приповедачке збирке (Радовић 1983: 7–53; Радовић 2006: 137–152) постоје одређене разлике у насловима прича, али и у саставу збирки, јер су у једно издање поједине приче уврштене у друго нису, и обрнуто. Не улазећи у анализу таквог приређивања, овде ћемо користити издање које је приредио сам писац (Радовић 1983).

<sup>2</sup>Превод Кајзеровог цитата (Петковић 1989: 15).

тематика, оно о чему њихове приче причају – дакле, не стављају у центар пажње мимезис. За њих је *прича* самосврховита и без чврстих, унапред задатих обавеза према било каквој тематици и према стварности. Она је игра чији је предмет не само оно о чему се прича него, повремено, и они који причају и потенцијални слушаоци, односно читаоци приче.

Уосталом, шта би могао значити, Радовићев, привидно таутолошки наслов: *Причам ти причу*. Он свакако асоцира на „праситуацију приповедања“, али какву? Колоквијално се каже ономе у чију причу не верујемо, или ономе ко води „празну причу“, наклапа, „Не причај ми причу“. И није ли Радовић хтео баш то: да прича о било чему, да прича, како су насловљени његови сабрани списи, „баш свашта“, да „слатко лаже“ и „ведро вара“ (Радовић 2006: 414).

У наслову Алексићеве књиге игра је још очигледнија. Питање: *Која се тице како живе приче* само по себи садржи персонификацију. У „праситуацији приповедања“ појављује се, уз приповедача и публику, и трећа врста субјекта, појављују се приче као ликови који имају своју вољу, намере, проблеме, поједине карактерне црте. Тиме Алексић фикционализује метаниво приповедања, сама „праситуација приповедања“ постаје предмет игре и бива подвргнута законима фикције. То, на први поглед, даје Алексићевој књизи тематску кохеренцију. Основна тематика јесте живот персонификованих прича, али какав може бити живот постварених и ољуђених појмова, који не припадају стварности по себи, већ се суштински везују за сам поступак фикционализације.

Већ летимичан поглед на Алексићеву прозу даје неке од одговора. Озбиљан основ ове игре јесте Алексићева свест да је свет прича најдубље повезан с људским светом. Писац на једноставан и јасан начин говори деци о тој суштинској вези: „Сви знамо да има разних прича кратких и дугачких, страшних, лепих, смешних или тужних, истинитих и измишљених, узбудљивих, авантуристичких, или оних које се читају за леп и лак сан... Све у свему, свет прича је веома разноврстан, као и свет људи“ (Алексић 2013: 23). Баш због те блискости са светом људи, приче у Алексићевој књизи повремено заличе на хировиту и размажену децу, онакву какве има у Змајевој поезији. Ипак, оне су оживљене да би, пре свега, конституисале двоструку пародију – и књижевне радионице и читалачког искуства – да би биле разоткривене као „виновнице мука“ и онога ко хоће да напише и оних који приче читају.

Углавном, све што чине Радовић и Алексић препознајемо као вишеструку игру. „Игра је сама по себи тешко мерљива протејска појава“ (Марић 1965: 10). Не постоји, нити је могућа, једна, општеважећа дефиниција игре. Ипак, „игру треба дефинисати као слободну и добровољну активност, извор радости и разоноде“ (Кајоа 1965: 36). Постоји широка сагласност да игра подразумева неку врсту фикције, она има свој аутономан простор и време, и почива на „нестварности“ која је „одваја од текућег живота“ (Ка-

јоа 1965: 39). Управо, по тој логици, усредсређујући се на сам чин причања, а, привидно, остављајући по страни оно о чему се прича, и Радовић и Алексић творе „нестварност“ и, истовремено, претварају у својеврсну играчку и књижевне облике и мимезис. Из стварности ће узети, самовољно и слободно, само оно што им треба, као што деца узимају комад цигле, дашчицу, шупаљ суд, или неки други предмет, како би засновали своју игру. На сличан начин обојица се понашају и према уобичајеним књижевним формама и књижевном наслеђу: користе различите жанровске обрасце, употребљавају стих и риму унутар прозног текста, слободно ресемантизују учестале књижевне мотиве и типове осећајности – узимају, не базирајући се на порекло, све што им је потребно да би га уградили у засебан свет властитог причања, искушавајући, притом, и саму причу, проверавајући њене путеве, могућности и моћи.

Притом, Радовић, своју приповедачку разиграност, добрим делом дугује свету раног детињства. Он о том добу каже: „Мало дете живи без сврхе и циља; оно искључиво *живи*, забавља своје удове и чула, задовољава своје основне егзистенцијалне потребе; оно врло активно комуницира са светом око себе, радознано је, проверава и себе и тај свет, *игра се а не уме да ради*“ (Радовић 2006: 348; истицања Д. Р.). Таквим односом према свету Радовић се и сам игра, при чему, спонтано, али и свесно артикулише особено осећање *јанкохеренцијности* – доживљај јединства света које се (као и у модерној поезији) не доказује (Smirnov 1989: 13) и које произлази из отворености свих могућности, из лаког прекорачења између класа појмова, из прожетости живог и неживог, из стопљености оног што је „кобајаги“ и оног што је истинска егзистенција.

Можда је та бесконачна отвореност света највидљивија у „Причи за Гордану“ (Радовић 2006: 143). Ову причу прича одрасла особа (понајпре би могао бити отац, мада се то у причи не каже), која је партнер у игри малој девојчици (она има 17 килограма и не разликује килограме и сате). У свему томе препознајемо књижевни модел у коме дружење и игра одраслих и деце попримају дубљи смисао: постају антрополошка прича о детету у човеку.<sup>3</sup> У овом случају, такав модел доноси потпуно тематски нелинеарно приповедање, у коме се скаче с мотива на мотив, као што девојчица у посластичарници скаче на једној ноzi, или меша сате и килограме, као што одрасли прича детету причу по реду, па онда приповеда то исто поричући и изврћући. Глас одраслог наратора се уживљава у дечју позицију, поприма много шта од дечјег субјективитета, на пример, прихвата дечју неструктурираност времена: „А онда је прошао трећи дан, и стои дан, и осми дан, и онда је опет дошла недеља“ (Радовић 1983: 48).

Овакво приповедање има „дупло дно“. С једне стране, постоји нешто од реконструкције истинског понашања и начина мишљења малог детета и

---

<sup>3</sup>Програмска текст оваквог разумевања људске природе јесте песма „За децу и осетљиве“ Макса Жакоба, али и *Вини Пу* Александра Алана Милна.

његове игре, значи, ипак, нека врста мимезиса, с друге стране, управо реконструкција дечјег мишљења и наивног поимања света „заражава“ и одраслог приповедача и све то дестабилизује мимезис, уноси тематско-мотивску скоковитост и нелинеарност. Ако је „наратив основни начина који људска врста организује своје схватање времена“ (Porter Abot 2009: 27), управо „Прича за Гордану“ јесте наратив који, захваљујући еманацији дечјег начина мишљења и односа према свету, дезорганизује време. Из тога произлази осећање слободе и отворености света, лепота постајања и снага живота која се у тој врсти пуноће објављује само у детињству: „живети без сврхе и циља“ (Радовић 2006: 348).

Уз „Причу за Гордану“, Радовић прича, творећи својеврсни диптих, и „Причу за Горданин сан“ (Радовић 2006: 144). Иако обе приче почивају на истим ликовима и истој врсти блискости одраслог и детета, приповедачки поступци – игра којом се (дез)организује свет – у ове две приче су суштински различити. И док је „Прича за Гордану“ својеврсна синегдоха слободе и динамичности дечјег живота, „Прича за Горданин сан“ има своју тематску жижу, усредсређена је на успављивање малог детета. Та ситуација је Радовићу добар разлог да се поигра познатим жанровским моделима, да укрсти *успаванку*, која је, пре свега, песничка, лирска врста, и *бајку* која је прозни, односно епски жанр. Радовић је предосетио, можда и интуитивно, како је показано на примеру усмене успаванке (види: Пешикан-Љуштановић 2012: 8–9), да успаванка није чврсто кодификован жанр, да њен идентитет проистиче управо из самог чина успављивања, а не обавезно из онога што се у њој казује. Зато је он укрстио поједина значења и психолошке функције успаванке, песме која се пева малој деци и традиционално садржи елементе магијске заштите детета, не само од ризика при проласку кроз непознату земљу снова, већ и од злих сила уопште, и бајке, приче којом се често успављују старија деца, а која подразумева, такође, одвајање и пролазак кроз опасне просторе, сукоб с моћним силама и победу главног јунака.

Одрасли, успављујући Гордану, прича девојци да ће је у сну отети чудесна бића Чаралстени. Он то чини, не да би уплашио девојцицу, већ да би концептуализовао њене страхе и тако јој помогао да се суочи с њима и превлада их. Причајући причу о отмици, он учи девојцицу како да се спаси и, преузимајући тиме нешто од улоге помагача из бајке, он, истовремено, испуњава и заштитничку улогу, која по природи ствари, припада ономе ко пева успаванку. Магијске формуле које изговара казивач усмене успаванке овде су замењене еманципаторском функцијом бајке. Неструктурирано и неизвесно време сна уобличењем у бајку добија смисао, конкретизује разлоге неизвесности и стрепње и обећава победу над њима.

Већ из ова два примера види се ширина и динамичност Радовићевог приповедачког света. Његове приче имају моћ да дезорганизују време чак и када причају о прилично извесном и јасном свакодневном животу детета, али и да га, насупрот томе, организују онда када се подухвате мутног прос-

тора сна. То је зато што се Радовићеве приче не баве стварношћу по себи, већ живим дијалогом специфичног дечјег субјекта са стварношћу. Тај дијалог је, по природи ствари, врло често игра и даје писцу безброј могућности и за књижевну игру.

Подручје дечјих жеља, снова и страхова, значи, и подрује несвесног, јесте предмет доброг броја Радовићевих прича (Љуштановић 2004:81–98). Ликови из његових прича, али и деца слушаоци и читаоци заједно с њима, прелазе границе које нису само спољашње, физичке, него су и унутрашње, психолошке. На пример, деца у причи „Децо, децо“ (Радовић 1983:7) прелазе у други свет кроз чвор на огради и с оне стране не затичу ништа посебно, али били су тамо. Скачу на једној нози у посластичарници где је то забрањено („Прича за Гордану“), а у сну их одводе бића која, такође, скачу на једној нози, али и враћају се из света Чаралстена („Прича за Горданин сан“). У „Прича о малом прсту“ (Радовић 1983: 45–46) самопрепознају се у обесправљености и маргинализованости малог прста Ђуре. Заједно са Крокодокодилом трпе страх од одбацивања и казне и смеју се слатко када открију да се цела казна своди на то да мрав два дана једе и „поједе“ Крокодокодила (Радовић 1983: 19–21). Тако Радовић „припитомљава“ разнолика развојна, психолошка и социјална противречја у којима се налази предшколско и ранешколско дете, а важан медијатор у том „припитомљавању“ јесте начин на који та противречја концептуализује у причу, на који твори приповедачку фикцију и разнолике и изненађујуће односе у њој. Рефлектујући свет дечјих противречја, он уствари гради језички и приповедачки еквивалент дечјој игри, која јесте слобода, али и објављивање и проживљавање и свих оних чежњи, страхова и недоумица с којима дете живи.

Радовићеве приповедачке игре еманципују дете и на неконвенционалан начин „васпитавају несвесно“ код детета, али оне, истовремено, доносе и радост која је у природи сваке игре. Радовић се не либи да забавља дете, да измишља немогуће ствари и да га „слатко лаже“. У такве приче спадају на пример „Прича о мајмунима“ (Радовић 1983: 26–27) и „Како је кит постао домаћа животиња“ (Радовић 1983: 22–24). Обе ове приче имају нешто од древне приповедачке структуре карактеристичне за *еџиолошко љредање* – за причу како је нешто постало. Могуће је, да су ове Радовићеве приче настале и под утицајем *Изисџинских љрича* Радјарда Киплинга, које су српској и југословенској читалачкој публици биле познате још у периоду између два светска рата у преводу Станислава Винавера (Љуштановић 2012, 119). Ове приче бивају приповедане као истините, мада је од почетка јасно, вероватно и добром делу деце, да мајмуни никада нису имали уместо репова кишобране, или да у китовој утроби не могу живети људи. У овим причама ужива се у маштовитости Радовићевих „слатких лажи“ и у приповедачкој логици која из њих следи. На крају обе приче свет бива стабилизан и доведен до постојећег, „истинитог“ стања: мајмуни, поцепавши кишобране, добијају репове којима се каче за дрво, а кит, зато што су људи

у његовој утроби основали кухињу која га храни, не гута више рибаре него само алге.

У приповедачкој игри Душана Радовића свет се конституише у свом стварносном, стабилизваном виду само повремено и привремено. Игра не признаје његове границе, она би да спаја и раздваја на свој начин, да запоседа смисао и да исти тај смисао напушта и издаје. Зато у Радовићевим причама човек може имати непослушну ногу, која ради по своме, мимо воље власника, онако као што није хтела да послуша кројача Клина из „Приче о једној непослушној нози“ (Радовић 1983: 28–33). Зато, после причања о којечему, може се доћи и до приче о човеку с немогућим, дугим именом које личи на брзалицу: „Приче о Савалоралиновачком“ (Радовић 1983: 42–44). У овим причама начело игре, као начело непрестане промене, изглобљује уобичајене ситуације и односе, али их истовремено „пакује“ у динамичан сижејни или асоцијативни ток, у *иричу*, откривајући нам апсурд не само као плод дечјег наивног мишљења него и као могући начин да се слободније сагледава противречно лице света. Осећање апсурда јесте једно од доминантних осећања и начина разумевања света у западној култури у педесетим и шездесетим годинама двадесетог века, а Радовић је дошао до њега полазећи од наивне свести детета, кроз игру која еманира у ведру запитаност над људским смислом.

Дејан Алексић сродан је с Душаном Радовићем, управо по том осећању апсурда које произлази из игре. У његовој књизи *Која се ишче као живе ириче* поступак персонификовања прича сродан је Радовићевом поступку по коме нога кројача Клина постаје биће са сопственом вољом у „Причи о непослушној нози“. Та персонификација служи да се изглобе уобичајени односи, да се „непослушност“ и самовољност прича претвори у игру која ће декомпоновати приче, њихову потенцијалну сижејну структуру разградити и довести до апсурда, нарушити њихову линеарност, разоткрити нека од скривених лица писца и увући у интерактивну игру читаоца.

Код Дејана Алексића (не)постоји (побегла је, али има своју страну) „Прича која бежи“ (Алексић 2013: 11), међусобно се сусрећу и расправљају „Исте приче“ (Алексић 2013: 13–17), ту је и „Прича која не уме да заврши себе“ (19–21), прича која је размажена (Алексић 2013: 23–31), прича коју писац одбија да напише (Алексић 2013: 39–41), „Празна прича“ (Алексић 2013: 43–45)... Сви ти наслови наговештавају (мада неки наводе и на криви пут) облике игре који служе за дефабуларизацију, тачније за зачињање одређених сижејних образаца и њихово напуштање, за њихово пребацивање на други, виши, метаниво. Притом, Алексић, у неким случајевима, води вишеструку игру, у којој се мешају не само претпостављени и наговештени свет приче и свет у коме егзистирају саме приче као субјекти већ и стварност која је могла послужити као грађа за приче.

Та вишеструка игра може се видети, на пример, у Алексићевим „Истим причама“. Сама идеја да могу постојати две исте приче са становишта

естетицистичког супстанцијализма (један текст = једна прича) јесте нонсенсна и може се тумачити као плод пишчеве имагинације, његове разиграности и „безобразлука“. И, уистину, Алексић међусобно сучељава две исте приче, које међусобно разговарају, идентификују се и показују једна другој да им је садржина иста. Међутим када се наговести њихова заједничка садржина: „Обе су имале у себи по једног змаја. И по једног витеза, такође, што у лов на змаја храбро пође“ (Алексић 2013: 13), открива нам се да је реч, вероватно, о бајци, значи о усменом књижевном делу, о поетици која почива на формулативности и варијантношћу, и у чијем је духу много вероватније да приче, барем по нечему, буду *истије*, него да буду апсолутно оригиналне и непоновљиве. Тако Алексићева идеја о *истиим њричама*, из једне књижевне перспективе изгледа као апсурдна, а на другој страни, на ведар и игрив начин отвара нам увид у особену поетику усмене књижевности.

Истовремено, Алексић хуморно деконструише и топику усмене књижевности, контаминира је чињеницама које припадају стварности и које се могу везати за ликове, али не припадају високо стилизованој форми бајке. Витезови у обема причама *хрчу*. Та нискомиметска<sup>4</sup> чињеница, која узвишени јуначки статус витезова своди на приземно и тривијално, свакако има хумористичку функцију и показује пародијски однос писца према сижејном обрасцу усмене бајке. Истовремено, у часу када се приче раздвоје, када добију своју аутономност, свој оригинални књижевни идентитет, и то тако што размене ликове, па у једној бајци буду два змаја, а у другој два витеза, споменути нискомиметски елемент поприма конститутивну функцију у причи. Раздвајањем витеза и аждаје срушен је сижејни склоп усмене бајке – традиционално схваћене приче више нема. Због тога, у Алексићевој књижевној игри, прича са аждајама нестаје. Међутим, остаје прича о витезовима у којој бива продубљен пародијски учинак нискомиметског елемента. Витезови својим хркањем буде један другог, па им не остаје ништа друго сем да међусобно причају приче. Тиме се конституише пародијска алузија на бескрајну причу и бесконачност причања, с насмејане стране прилази се оним поетичким начелима на којима почивају, на пример, *1001 ноћ*, или *Бескрајна њричу* Михаела Ендеа.

Хумористичку деконструкцију уз помоћ нискомиметских елемената Алексић користи и пишући о „Размаженој причи“. У тој причи носећи лик је вук, али то биће, које оличава архетипске страхове и у традиционалној култури има митска значења и симболички потенцијал, у Алексићевој причи има буве. Размажена прича је тиме незадовољна, јер хоће да се дружи с неким финим романима. У игри интертекстуалних асоцијација, писац теши размажену причу, указујући јој да би и лисица из *Малој њринца* могла имати буве. Прича је толико опседнута бувама да се буну и против тачака и зареза које у њу ставља писац, јер јој лице на буве. Ова бувља игра поприм-

<sup>4</sup>Овде термин „нискомиметски“ користимо у значењу које му придаје Нортон Фрај (Frue 1979: 403).

ма форму и особеног едукативног експеримента, јер писац, уклањајући тачке и зарезе из дела приче, белодано показује не само Причи, као лику из фиктивног света, него и читаоцима, како се померају и губе значења, ако нема знакова интерпункције.

Размажена прича користи спреј против бува, отера вука и тако уништава себе саму. Ражалошћена тиме, тражи од писца да јој врати вука. Игра се ту не завршава. Писац успева да наговори вука да се врати под једним условом, међутим, тај услов не открива читаоцима, већ конституише заго-нетку коју читаоци треба да одгонетну у наредним причама. Тачније, читаоци добијају задатак који подразумева издвајање и бројање одређених речи („вук“ у свим падежним облицима), затим следе и нека друга бројања и рачунања која треба да доведу до одгонетке која је скривена негде унутар књиге.

Интерактивну функцију има и „Прича која није умела да доврши саму себе“, али та функција се открива тек на крају књиге. Када се сама прича чита, стиче се утисак да, пре свега, почива на апсурду. Промаја је ушла у пужеву кућицу, не уме (или не може) да изађе из ње, а непрестано се жали да јој је тесно. Треба да се врати пуж, па да јој објасни да је то његова кућа и да јој ту није место. Све, на неки начин, подсећа на *Чекајући Гогоа* Самјуела Бекета: Промаји је тесно, пужа нема и ситуација је, практично, „замрзнута“, ништа се не догађа. У свему томе не помаже ни Прича коју писац зове у помоћ, она нема другу идеју сем да ће се ствари разрешити тек када Годо, односно пуж, дође, а он не долази.

Међутим, на крају књиге појављује се Крај који нема своју причу. То је једна варијанта оног чувеног, толико пута понављаног, „старомодног“ краја: *И живели су скупа дуго у срећи* (Алексић 2013: 77). Сустрет Приче и Краја враћа читаоце на текст „Приче која није умела да доврши саму себе“, како би открили може ли такав Крај да заврши причу. Пуж-Годо стиже, и у кући затиче промају. Крају се чини да је то прилика за њега: „И живели су скупа дуго у срећи“. Прича на то не пристаје: „Онда бих ја постала најглупља прича икада написана“ (Алексић 2013: 78). Ипак, Писац спасава ситуацију, приповеда крај у коме пуж успева да убеди промају да изађе из куће и оде за Мексико. Оставши сам у кући, пуж ужива у беспослици и глуварењу. Крај приче је: „И деси се – пужос у кући сам глувари“ (Алексић 2013: 80). Овакав крај је, откриће нам и сам писац, резултат још једне врсте игре, он је својеврсна преметаљка, у њему се налазе сва слова као у оном „старомодном“ крају који нас је асоцирао на крај бајке. Прича се завршава старим крајем који је преправљен у нешто сасвим ново, а све је изведено тако да изазива читаоца да то преметање слова провери.

Ово су само неки од примера различитих игровних стратегија које користи и успешно укршта Дејан Алексић. То на особен начин проблематизује и жанр његове књиге. У традиционалном систему жанрова то би најпре био *венац прича*, значи, збирка тематски, па и композиционо пове-



заних прича које, ипак, имају и своју аутономију, тако да се дело у целини налази на средокраћи између збирке прича и романа. Оно што повезује Алексићеве приче, сем тематике и књижевног поступка, јесу различити, они споменути, али и неки други облици интерактивне игре с читаоцима, загонетке, задаци, различите асоцијације које превазилазе границе појединих прича и упућују на друге текстове у књизи. Алексићеве приче, по својој нелинеарности, асоцијативности, појединим могућностима скоковитог кретања кроз текст књиге, позивањем читалаца на интеракцију, свакако се померају према *хипертексту*. То нам, на неки начин, открива и основ у антропологији детињства на који се ослања Алексић. Његово полазиште није отвореност мишљења и слобода малог детета, то је динамичност и слобода школарца, детета из компјутерске ере, које користи рачунаре, интернет и смарт телефоне, али и даље има исконску потребу за игром и причом. Зато, Алексићева књига на неки начин повезује традиционалну културу и нове културне форме произашле из техничких достигнућа и облика комуникације који окружују савремено дете. То повезивање није само формално, није спољашње, оно је на нивоу асоцијативних и игровних конструкта, а не у пукој имитацији нових облика комуникације.

У разноликим својим играма Дејан Алексић је на тренутке радикалан, па, на пример, нарушава интегритет традиционално схваћене књиге и не само што нам нуди празну страницу за „Причу која бежи“ већ прави и „Причу о рупи“ (Алексић 2013) у којој је рупа избушена и на страници књиге. Истовремено, он води читаоце и према причама с чврстом сижејног структуром и јасно артикулисаном осећајношћу. Таква је, на пример, „Празна прича“. Њен наслов може да заведе, јер толико је прича у овој књизи Алексићевом игром испражњено од јасног сижејног поретка, чврстих значења и осећања, да би чудо било када се не би то десило и са „Празном причом“. И уистину, „Празна прича“ отпочиње оним истим изокретањем приче које тражи Гордана од одраслог у Радонићевој „Прича за Гордану“: „Није једном био један неко“. Из те слободне дечје манипулације језиком без обавезе према значењима произлази празнина приче. Насупрот тој празнини, постоји потреба да се прича испуни догађајима и смислом (и Радонићева Гордана тражи да се прича понови по реду) и зато „Празна прича“ и одлази код доктора да се лечи. У првом тренутку све изгледа као својеврсна пародија психијатријског посла и његове позиције у савременом друштву. Оца треба да испуни причу догађајима, професионално, рутински, као што савремена психијатрија помаже људима. У потрази за одговарајућим догађајем у својој кутији с догађајима, Оца случајно вади слику дечака с плишаним медом. Иза тврде, професионалне маске избија емоција некадашњег дечака који је имао, па изгубио плишаног меду. Уместо лекара и пацијента сусрећу се два бића са сопственом муком. Захваљујући томе, Прича проналази свој садржај, она исправља болну стварност, постаје прича о дечаку који је изгубио свог омиљеног меду, али га је касније на-

шао. Лекар испуњава причу не терапијом, већ својим животом и својом емоцијом, они се узајамно лече, тачније, повезују се, зближавају, склапају пријатељство.

Умеће Душана Радовића да дезинтегрише чврсте догађаје из стварности и да се поигра њиховим деловима градећи од њих живе, нелинеарне, разигране приповедачке форме, а, истовремено, да из сна и хаоса, изгради чврсте структуре, на свој начин поседује и Дејан Алексић. Он је, несумњиво, по нечему Радовићев потомак и наследник: на пример, по својеврсном ведром осећању апсурда, по широком интертекстуалном видокругу који с лакоћом користи као предмет поигравања, по укрштају различитих игровних стратегија, по склоности да кроз шалу и игру подучава и васпитава. Притом, Радовићево приповедачко дело, невелико по обиму, али изузетно по уметничким дометима, остаје универзум за себе. Алексић с лакоћом користи слободу које је Радовић изборио, али иде својим путем, има своја усредсређења, своје приповедачке опсесије, води дијалог с педагошким и културним концептима свога времена... Обојици је идеја приче и причања умногоме подударна с идејом игре – а загонетка, да ли је то бескрајна прича, или бескрајна игра, или, пак, нешто што јесте и једно и друго, и прича и игра – наставља се у традицијском низу српске књижевности за децу.

## ЛИТЕРАТУРА

- Алексић (2013): Дејан Алексић, *Која се тише како живе приче*, Београд: Креативни центар.
- Кајоа (1965): Rože Kaјoа, *Igre i ljudi. Maska i zanos*, Preveo Radoје Tatić, Beograd: Nolit.
- Kayser (1965): Wolfgang Kayser, *Das sprachliche Kunstwerk*, Eine Einführung in die Literaturwissenschaft, Bern – München: Francke Verlag.
- Љуштановић (2004): Јован Љуштановић, *Црвенкаја трицка вука*, Нови Сад: ДОО Дневник – новине и часописи, Змајеве дечје игре.
- Љуштановић (2012): Јован Љуштановић, *Књижевности за децу у ојлегалу културе*, Нови Сад: Змајеве дечје игре.
- Marić (1965): Sreten Marić, *Igre i zbilja*. Rože Kaјoа, *Igre i ljudi. Maska i zanos*, Preveo Radoје Tatić. Beograd: Nolit, 1965, 9–28.
- Пешикан-Љуштановић (2012): Љиљана Пешикан-Љуштановић, *Госпођи Алисиној десној ноzi*, Нови Сад: Змајеве дечје игре.
- Петковић (1989): Новица Петковић, О типовима приповедања као засебном предмету проучавања, *Тилови приповедања у романима и приповеци на српскохрватском језику у првој половини XX века*, *Поешика српске књижевности 2*, уредио Новица Петковић, Београд: Институт за књижевност и уметност. Сарајево: Институт за језик и књижевност, 11–22.
- Porter Abot (2009): Н. Porter Abot, *Uvod u teoriju proze*, Beograd: Službeni glasnik.
- Радовић (1963): Душан Радовић, *Причам ти причу*, Београд: Просвета.
- Радовић (1983): Душан Радовић, *Ушорак, Приче и њесме*, Поезија и проза за децу у 4 књиге, приредио аутор, Београд: БИГЗ, Народна књига.
- Радовић (2006): Душан Радовић, *Баш сваиша, Сабрани сјисци*, приредио Мирослав Максимовић, Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Smirnov (1989): Igor P. Smirnov, *Avangarda i simbolizam (Elementi postsymbolizma u simbolizmu)*. *Pojmovnik ruske avangarde*, šesti svezak, uredili: Aleksandar Flaker i Dubravka

Ugrešić, Zagreb: Grafički zavod Hrvatske, Zavod za znanost Filozofskog fakulteta u Zagrebu, 9–32.

Frye (1979): Northrop Frye, *Anatomija kritike, Četiri eseja*, prevela s engleskog Giga Gračan, Zagreb: Naprijed.

Jovan M. Ljuštanović  
The Advanced School of Vocational Studies  
for Education of Preschool Teachers  
Novi Sad

## STORY AND STORYTELLING AS A GAME IN THE SHORT STORIES FOR CHILDREN BY DUSAN RADOVIC AND DEJAN ALEKSIC

*Summary:* The work compares two books of stories for children: *Telling the Tale* by Dušan Radović and *Who cares how stories live?* by Dejan Aleksić. The paper also reveals that both books are based on the overall game. The subject of the game itself is a narrative situation. Both writers are playing with the role of a storyteller, story itself and with those who are listening or reading the story. In this way, the authors relativize thematic motif layer of the story, distort the linearity of colour, establish variety of associative and intertextual connections, and bring up the intertwining of the comic world view and the sense of absurd. Although authors have similar narrative strategies, significant differences are recognized. Radović mainly relies on the openness and freedom of early childhood, while Aleksić's accent is more on dynamism and curiosity of the modern school child. Radović offers diverse narrative models, whereas Aleksić varies the model in which the stories are personified, behave like people, and have their own character.

*Keywords:* absurd, child, freedom, humour, game, story, storytelling.